101 DICAS IMPORTANTES

Prof. Ailton

XADREZ

1. Desenvolva Rapidamente Todas as Peças

A abertura é a fase do jogo na qual o principal objetivo é **desenvolver as peças** e **fazer o roque** o mais rapidamente possível.

A abertura estará completa quando um ou ambos os jogadores tiverem as suas torres conectadas.

O jogador que terminar o seu desenvolvimento primeiro, **ganhará a iniciativa**.

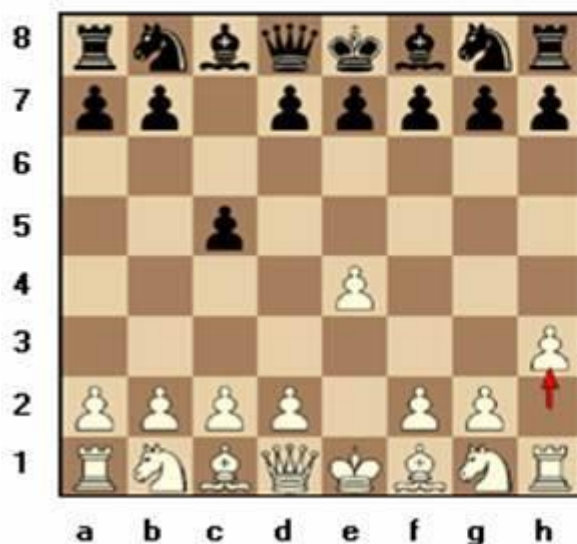
2. Desenvolva os Cavalos Antes dos Bispos

Enquanto os **bispos conseguem controlar várias casas** de suas posições originais, se não houver peões obstruindo sua passagem, os **cavalos**, por serem peças de menor mobilidade, dominam **apenas as casas vizinhas** e demoram mais para chegar ao campo adversário.

3. Não Mova Duas Vezes a Mesma Peça Durante a Abertura

A cada lance, tente colocar suas peças nas **melhores posições** possíveis.

Mexer a mesma peça mais de uma vez durante a abertura é uma perda de tempo e pode significar a **perda da iniciativa**.

4. Não Faça Movimentos Desnecessários de Peões na Abertura

Durante a abertura deve-se **restringir ao máximo** o movimento de peões.

Pois, o tempo gasto com esses movimentos poderia ser utilizado para **desenvolver uma peça**. Geralmente, o movimento de peões é adequado quando tem a finalidade de **ocupar o centro** ou **abrir diagonais** para a dama e os bispos.

5. Não Dê Xeques Desnecessários

Xeque desnecessário é aquele que pode ser **facilmente defendido** pelo adversário.

Durante a abertura a maioria dos xeques pode ser defendida com lances que **favorecem o desenvolvimento**.

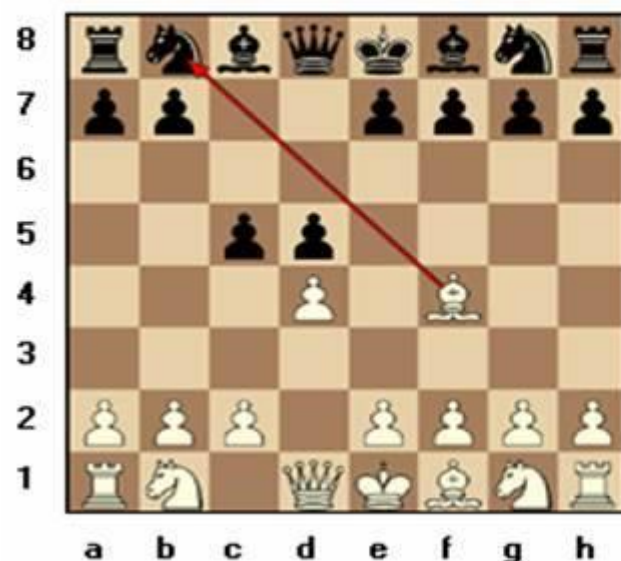
6. Não Abra a Posição se Você Estiver Atrasado em Desenvolvimento

Uma posição aberta sempre **favorece o bando com mais peças** em jogo e, portanto, só deve ser provocada por quem está com **vantagem em desenvolvimento**.

7. Na Abertura Coloque a Dama Atrás da sua Própria Linha de Peões

Por ser uma peça **muito poderosa**, a dama também é uma peça **muito vulnerável** e alvo constante de ataque adversário.

Por isso, durante a abertura é conveniente colocá-la **atrás de um peão**, preferivelmente na segunda fila, liberando a primeira fila para o **desenvolvimento das torres**.

8. Nunca Troque Peça Desenvolvida por Peça não Desenvolvida

Em geral é um péssimo negócio trocar uma **peça bem colocada** por uma peça mal colocada.

Quando você troca uma peça desenvolvida por uma peça não desenvolvida adversária, você **perde o tempo** consumido por aquela peça e a mesma coisa é válida se você trocar uma peça que se moveu várias vezes, por uma do adversário que moveu-se apenas uma vez.

9. Faça o Roque o mais Rápido Possível

A **segurança do rei** é um dos mais importantes fatores durante a abertura e o meio-jogo.

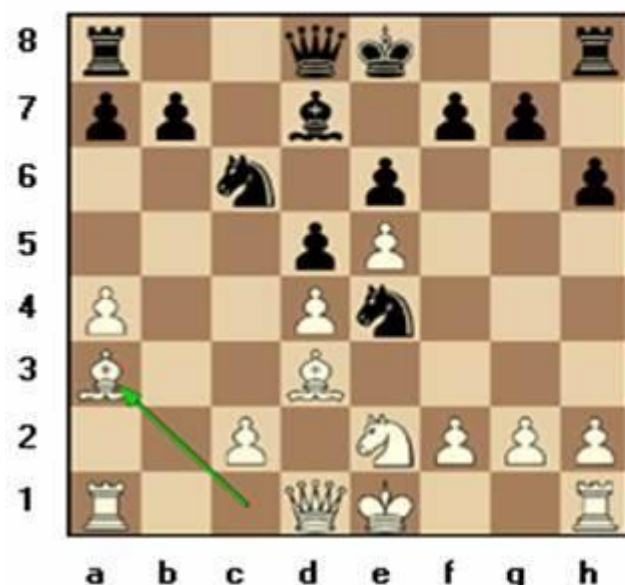
O rei no centro, principalmente em posições abertas, estará sempre vulnerável a ataques do adversário.

Rocar significa colocar o seu rei confortavelmente **atrás de uma barreira de peões** e permitir o desenvolvimento de uma torre que rapidamente poderá ocupar uma coluna aberta ou semi-aberta.

10. O Roque Pequeno é mais Seguro do que o Roque Grande

Além de mais rápido (você só precisa mover duas peças), o roque pequeno deixa o rei **mais longe do centro** e mais seguro atrás de uma fileira de peões protegidos.

No entanto, fazer o roque na ala oposta ao do adversário, pode ser muito interessante para **criar mais chances de ataque**.

11. Tente Impedir o Roque do seu Adversário

Se o seu adversário está demorando muito para rocar, tente prolongar ainda mais a sua estadia **no centro**.

Uma das maneiras mais usuais de se fazer isso é **controlar uma das casas de passagem do rei** (normalmente f1 ou f8, no caso do roque pequeno). Manter o rei adversário no centro, na maioria das vezes, vale o sacrifício de um peão.

12. Domine o Maior Território Possível

Aquele que possui vantagem de espaço dispõe de **maior mobilidade** para suas peças e, portanto, mais **flexibilidade** em transferir suas peças de uma ala para a outra.

Enquanto que, aquele que está numa posição restringida, tem dificuldade de **manobrar suas peças**, o que pode ser fatal se elas forem requeridas para a defesa do rei.

13. Avance Peões para Ganhar Espaço

Embora o avanço de peões seja o principal recurso para restringir a posição inimiga, essa regra deve ser observada com cuidado, pois quanto mais distante os peões estiverem da sua base se tornam **mais difíceis de serem defendidos**.

Além do mais, cada avanço de peão cria **fraquezas em suas adjacências**, que podem vir a ser ocupadas por peças inimigas.

14. À Medida que os Peões Avançam são mais Difíceis de ser Protegidos

Um peão fraco é um peão que não pode ser **defendido por outro peão**. Isso significa que se ele for atacado, deverá ser defendido por peças.

Essas peças perdem boa parte de sua efetividade, porque assumem uma postura defensiva, enquanto as peças adversárias assumem uma postura ativa.

15. Coloque os seus Peões no Centro

O centro no tabuleiro de xadrez é formado pelas casas **e4**, **e5**, **d4**, **d5**. As casas do chamado centro expandido também incluem as casas compostas pelo quadrado **c3**, **c6**, **f3** e **f6**.

Os peões são as melhores unidades para a criação do centro porque, diferentemente das peças, eles não são vulneráveis ao ataque dos peões inimigos.

16. Mantenha suas Peças o mais Próximo Possível do Centro

Uma peça no centro **controla mais casas** do que em qualquer outra parte do tabuleiro. Enquanto um cavalo colocado no centro pode se mover para oito casas, um cavalo situado em um dos cantos tem apenas duas opções de movimento.

O controle do centro também é importante porque é através dele que as peças se movimentam de um lado para o outro do tabuleiro e, se as suas peças conseguem se movimentar mais rapidamente do que as peças do seu adversário, então você terá mais chances de criar um ataque bem-sucedido.

17. Nas Trocas de Peões Tente Aproximá-los ao Máximo do Centro

Como os peões centrais são **mais importantes** que os peões laterais, sempre que o seu adversário capturar uma de suas peças e você tiver a possibilidade de retomar a peça inimiga com dois peões diferentes, é aconselhável que se tome com o peão que, após a retomada, ficará mais próximo do centro.

18. Controle o Centro Antes de Atacar

Os ataques bem-sucedidos nas alas dependem em grande parte do controle do centro. Portanto, antes de iniciar qualquer ataque pelos flancos preocupe-se em manter um centro **forte e estável**.

19. Os Peões são a Base da Estratégia

A estrutura de peões constitui a **espinha dorsal** de toda posição, pois é ela que aumenta ou diminui a efetividade das peças.

Para se conseguir uma boa conformação de peões deve-se evitar os diferentes tipos de peões fracos: **isolados**, **atrasados**, **dobrados** e **colgantes**.

20. As Fraquezas de Peões são Eternas

Enquanto as peças podem se mover para se tornar mais ativas, qualquer deficiência na estrutura de peões é uma fraqueza de **longo prazo**.

Sendo assim, se o seu adversário tem peões fracos, você **não precisa se apressar** para explorá-los.

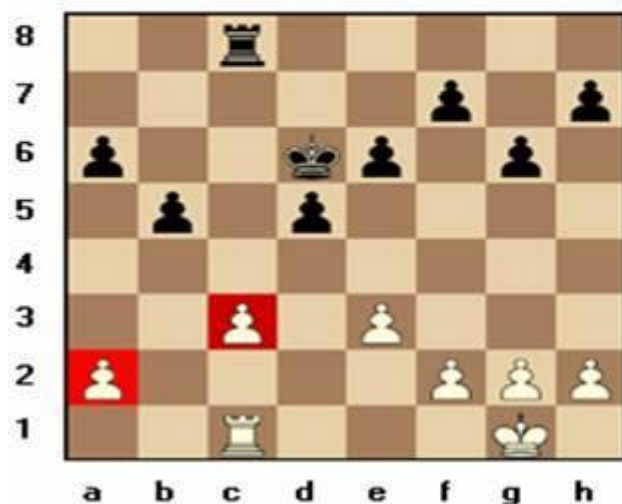
21. Evite os Peões Dobrados

Peões dobrados são dois peões da mesma cor, numa mesma coluna.

Os peões dobrados têm **menos mobilidade** que os peões normais e são **mais vulneráveis** ao ataque inimigo, especialmente quando são isolados.

Contudo, nem sempre peões dobrados são uma desvantagem.

Muitas vezes, o domínio da coluna aberta ou semi-aberta adjacente ou o controle adicional do centro, pode ser uma compensação suficiente.

22. Evite os Peões Isolados

Peões isolados são aqueles que não têm peões da mesma cor nas colunas vizinhas. Portanto, quando são atacados, **não podem ser defendidos por outro peão**, mas devem ser defendidos por peças.

A principal fraqueza de um peão isolado é que **a casa em frente dele é débil** porque não pode ser controlada por outro peão e pode ser ocupada por uma peça inimiga.

Os peões isolados são ainda mais vulneráveis quando estão em colunas semi-abertas, pois são **alvos fáceis para as torres** adversárias.

23. Evite os Peões Atrasados

Um peão é considerado atrasado, quando está mais próximo da base, em relação aos peões nas colunas adjacentes e não pode avançar porque a casa à sua frente está controlada por um peão inimigo.

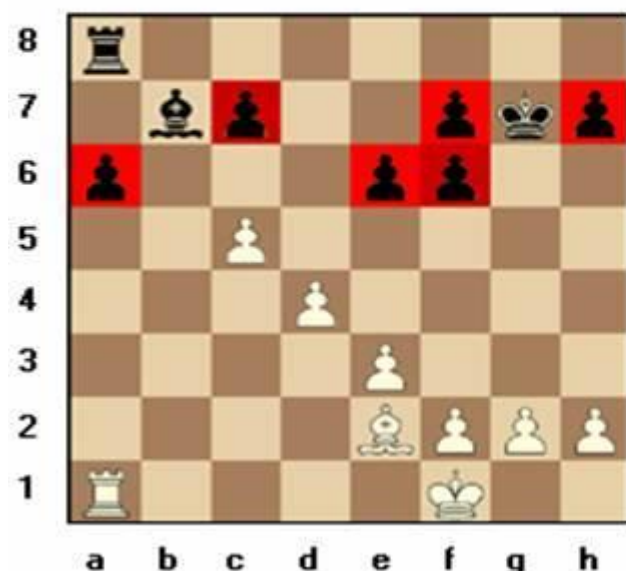
O peão atrasado geralmente **atrapalha a comunicação das peças defensivas** e a casa débil em frente dele pode ser ocupada por uma peça adversária.

24. Evite a Criação de Casas Débeis

Toda vez que você avança um peão, as casas ao lado dele ficam fracas ou débeis.

Uma casa débil é uma casa que **não pode ser protegida por peões**.

A sua principal desvantagem é que ela pode ser ocupada por **peças inimigas**, aumentando a eficácia dessas peças já que elas não podem ser facilmente expulsas de suas posições uma vez que não podem ser atacadas por peões adversários.

25. Evite as Ilhas de Peões

Cada grupo de peões separados por uma ou mais colunas é chamado de ilha.

Cada ilha possui uma base que deve ser defendida por peças.

Portanto, quanto mais ilhas de peões você tiver, **maior a dificuldade para defendê-las**. Sempre que fizer uma troca é muito útil considerar como ela influenciará a sua estrutura de peões.

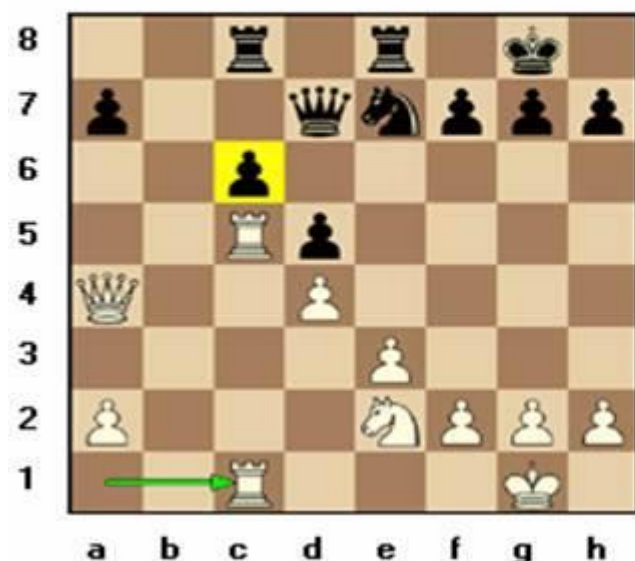
Nos finais de partida, o menor número de ilhas de peões pode ser considerada uma vantagem significativa.

26. Evite Avançar os Peões Colgantes

Chamamos peões colgantes, quando dois peões vizinhos **não possuem amigos em suas colunas adjacentes**.

Se eles estiverem numa mesma fila, eles podem controlar várias casas à sua frente, o que é uma vantagem, mas em compensação eles não podem ser defendidos por outros peões.

Se um deles avança, se cria um peão atrasado e uma **casa débil** que pode ser explorada pelo adversário.

27. Pressione o Peão Atrasado Adversário

Geralmente, a melhor maneira de se explorar um peão atrasado é fazer pressão sobre o peão para forçar o inimigo a empenhar recursos em sua defesa e depois atacar um **outro ponto** do tabuleiro.

28. Force o Avanço dos Peões Colgantes Adversários

Para combater peões colgantes, deve-se pressioná-los até que um deles avance, o que resultará em uma **casa débil**, onde você poderá alojar suas peças.

29. Sempre que Possível, Crie um Peão Passado

Peão passado é aquele que não possui peões adversários no seu caminho, tanto na coluna onde está como nas colunas vizinhas.

O peão passado é considerado uma **arma muito perigosa** pois tem a possibilidade de avançar até a oitava fila e se promover.

30. Bloqueie Sempre os Peões Passados do Adversário

Um peão passado, principalmente quando está bem defendido por peças inimigas, pode se tornar uma arma muito poderosa e por isso deve ser bloqueado **o mais rápido possível**.

Bloquear um peão significa conter o seu avanço colocando uma peça no seu caminho.

O **cavalo** e o **bispo** são consideradas as melhores peças para fazer o bloqueio.

31. O Cavalo é a Melhor Peça para Bloquear um Peão Passado

Graças à sua habilidade de pular sobre as demais peças, o cavalo é considerado a **melhor peça para bloquear um peão passado**, pois o seu raio de ação não fica obstruído pelo peão.

O bispo é o segundo melhor bloqueador, principalmente se as diagonais ao lado do peão estiverem livres.

32. Quem Tem a Maioria de Peões na Ala Afastada do Rei Inimigo Deve Simplificar a Partida

Uma maioria de peões é quando o jogador possui mais peões em uma determinada ala do que o seu adversário. Ex. 2 contra 1, 3 contra 2 etc...

Em muitos casos a maioria de peões gera **vantagem de espaço**, mas o mais importante é que, avançando os peões corretamente, essa maioria sempre resulta na criação de um **peão passado**.

33. O Ataque da Minoria

Sempre que um dos bandos possuir a maioria de peões em uma das alas, o outro tem a possibilidade de fazer o ataque da minoria.

Esse ataque consiste em avançar os seus peões para **forçar as trocas**, deixando o oponente com um único peão ou com um peão atrasado.

34. Evite Trocas Desnecessárias

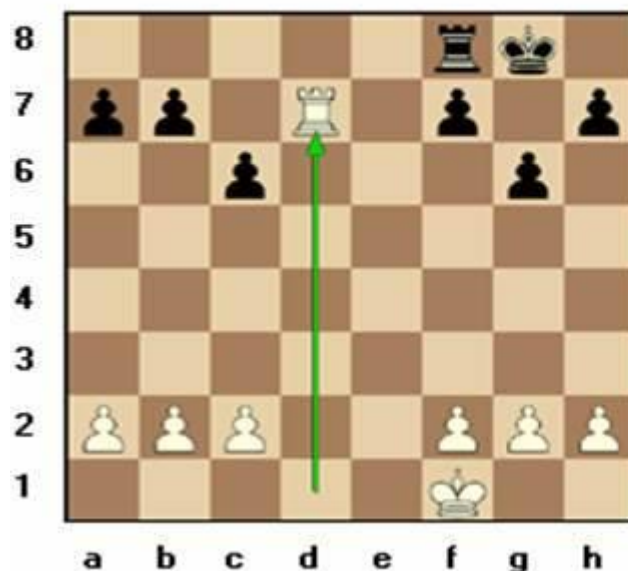
Como regra geral você só deve trocar peças:

- Quando o seu adversário detém a **iniciativa**
- Quando você tiver uma posição **restrita**
- Para **enfraquecer a estrutura de peões** do seu oponente
- Quando você tiver **vantagem material**.
- Para trocar uma peça passiva por uma peça **ativa** adversária
- Para **simplificar** a posição e conseguir um final mais favorável
- Para eliminar um **defensor importante** do inimigo

35. O Valor das Peças Varia de Acordo com as Posições

O valor de uma peça, em geral, está assegurado em função da quantidade de casas que ela **domina**, pois quanto mais casas uma peça controla, maiores são as ameaças que ela cria no oponente.

Uma peça bem colocada vale muito mais do que uma peça equivalente adversária que esteja ocupando uma posição ruim. Em geral, uma peça bem colocada é uma peça que está **protegida**, que tem **mobilidade** para se deslocar, que não pode ser facilmente atacada pelas forças inimigas, que **coopera** com as demais peças e que está **atacando** peças ou peões inimigos.

36. Coloque Sempre que Possível as suas Torres na 7a. ou 8a. Filas

Uma torre colocada na sétima fila é uma vantagem não apenas por representar um perigo para os peões inimigos, mas também porque **restringe o rei adversário** e cria várias possibilidades de mate.

37. Dobre as Torres na 7a. Fila

Duas torres ocupando a 7a. fila é uma arma extremamente perigosa pois o inimigo fica condenado à mais completa passividade.

A enorme pressão sobre a base de peões e a possibilidade de inúmeros **temas táticos**, quase sempre transformam essa vantagem em vitória.

38. Nem Sempre um Peão Deve ser Coroado como Dama

Em partidas de amadores, coroar um peão automaticamente como dama tem sido a causa de muitos empates por afogamento.

Antes de coroar o peão deve-se observar com cuidado qual a peça **mais apropriada** para aquela ocasião.

39. Mantenha os Cavalos Próximos do Centro

Mais do que qualquer outra peça, os cavalos precisam estar próximos do centro do trabuleiro.

Primeiro, porque no centro um cavalo **pode controlar oito casas**, enquanto que nas extremidades ele controla apenas quatro.

Segundo, porque para ir de um lado ao outro do tabuleiro, um cavalo precisa de quatro movimentos, enquanto que para ir do centro a uma das extremidades, ele precisa de apenas **dois**.

40. As Torres Devem Ocupar Rapidamente as Colunas Abertas ou Semi-abertas

Durante a abertura, as torres são as últimas peças a serem desenvolvidas. Elas são efetivas quando ocupam uma coluna aberta ou semi-aberta.

Geralmente, as casas ideais para se colocarem as torres são e1, d1 e c1 (e8, d8 e c8 para as pretas), porque nessas posições elas conseguem exercer pressão no centro e ao mesmo tempo **defender a retaguarda**.

Contudo, uma torre pode ser ainda uma defesa eficiente quando colocada na segunda fila, enquanto continua operando agressivamente na coluna.

41. Mantenha os seus Bispos Ativos

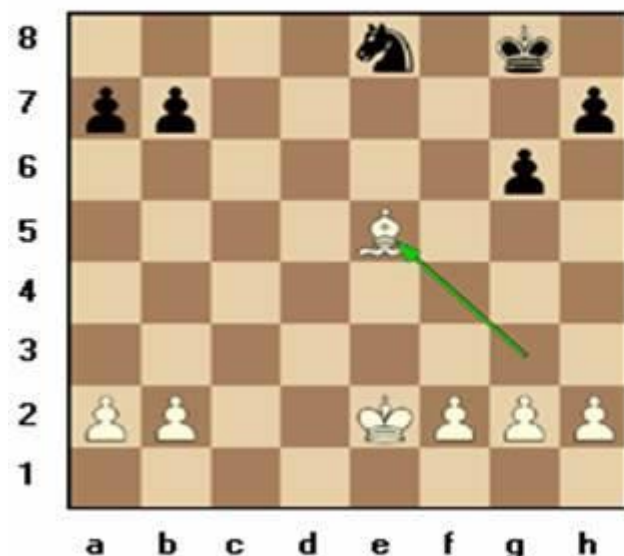
A atividade de um bispo depende em grande parte da localização dos **seus peões**.

Um bispo que não está **bloqueado** pelos seus próprios peões é chamado de bispo bom, enquanto o bispo que é limitado pelos seus próprios peões é chamado de bispo mau.

42. Mantenha os seus Peões em Casas da Mesma Cor do Bispo do seu Adversário

Quando o seu adversário tem um bispo, você deve colocar seus peões nas casas de **mesma** cor do bispo dele.

Contudo, se você tem um bispo, então você deve colocar os seus peões em casas de cores **diferentes** ao do seu bispo, não importando se o seu adversário tem um bispo ou não.

43. Um Bispo Vale Mais do que um Cavalo em Posições Abertas

Para ser mais eficientes os bispos precisam de diagonais para operar, por isso quanto menos peões existirem no tabuleiro, mais efetivos eles se tornam.

Em posições abertas, quando as diagonais estiverem **desobstruídas de peões**, um bispo pode atacar a ala do rei e ao mesmo tempo proteger o seu próprio flanco da dama.

Enquanto que, devido a sua **mobilidade restrita**, um cavalo só consegue manobrar em uma ala.

44. Um Cavalo Vale Mais do que um Bispo em Posições Fechadas

Devido a sua habilidade de pular sobre as demais peças, os cavalos se tornam melhores do que os bispos em posições com **cadeias de peões rígidas**.

45. Os Cavalos Precisam de Postos Avançados

Um posto avançado é uma casa, geralmente situada na 5a. ou 6a. filas, protegida por um peão e que não pode ser atacada por peões adversários.

Quando um cavalo ocupa um posto avançado, ele passa a exercer uma **enorme pressão** no campo inimigo e também dá suporte ao desenvolvimento do ataque nos flancos.

46. Em Finais de Peões Móveis Geralmente o Bispo Vale Mais do que o Cavalo

Na luta de bispo contra cavalo, o bando que tem o bispo deve procurar manter os **peões móveis**, enquanto o outro lado deve paralizar os peões inimigos preferivelmente em casas da mesma cor do bispo.

47. Dois Bispos são Mais Fortes do que Bispo e Cavalo e Muito Mais Fortes do que Dois Cavalos

O bispo é uma peça de longa distância e a sua principal desvantagem reside na habilidade de controlar apenas casas de uma cor.

Assim, dois bispos completam-se perfeitamente e quando bem coordenados são superiores a um bispo e um cavalo, pois, dada a limitada mobilidade do cavalo, esses últimos **chegam tarde** no campo de ação.

Uma outra vantagem do par de bispos é que a qualquer momento você pode trocar um dos bispos pelo cavalo adversário, enquanto é muito difícil para o oponente trocar o cavalo por um dos bispos.

48. Como Lutar Contra Bispo e Cavalo

Se você possui o par de bispos e o seu adversário bispo e cavalo, limite a ação do bispo adversário, colocando seus peões em casas da **mesma** cor que as do bispo do seu oponente, e reduza o poder do cavalo adversário, **privando-o de postos avançados** e da ocupação das casas centrais.

49. Como Lutar Contra Dois Bispos

Se o seu adversário tiver o par de bispos limite a atividade deles criando cadeias de peões bloqueados e conquiste postos avançados para o(s) seu(s) cavalo(s).

50. Mantenha seus Peões em Casas Diferentes às do seu Bispo

Se você tem apenas um bispo, procure colocar os seus peões em casas de cores **opostas** ao do seu bispo.

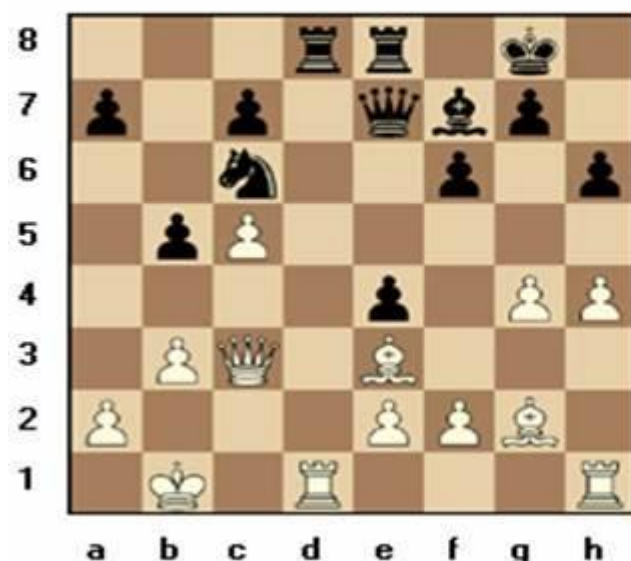
Além das diagonais por onde o bispo opera ficarem desobstruídas, isso fará com que os peões trabalhem em perfeita **harmonia** com ele, controlando casas de uma cor, enquanto ele controlará casas de outra cor.

51. Os Bispos Devem ser Colocados na Frente da Cadeia de Peões

Os bispos terão o seu poder muito reduzido se eles estiverem restringidos por peões, portanto sempre que os seus peões estiverem nas casas da mesma cor do seu bispo, procure colocar o bispo **fora** da cadeia de peões.

52. Se o Adversário tem Dois Bispos Tente Trocar um Deles

Quando você está lutando contra o par de bispos, tente trocar um deles. Isso fará com que o seu adversário perca o **domínio** sobre as casas que esse bispo controlava.

53. Fique de Olho nas Casas Controladas pelo Bispo Adversário

Se o seu adversário tem dois bispos e você apenas um, o bispo das casas brancas, por exemplo, então o seu adversário tem um **controle maior** sobre as casas pretas.

Isso significa que você deve vigiar essas casas com muita atenção porque o bispo das casas pretas vai poder atacar peões e casas que não podem ser defendidas pelo bispo das casas brancas.

54. Um Bispo Pode Dominar um Cavalo

Devido ao seu raio de ação mais abrangente, o bispo pode controlar totalmente um cavalo, quando esse estiver na borda do tabuleiro.

Nos finais de partida, isso pode ser fatal, pois o bando que possui o bispo estaria praticamente jogando com uma **peça a mais**.

55. Pense na Defesa Primeiro

O princípio mais importante no xadrez é a **segurança**. A cada lance do adversário, pare e pergunte a você mesmo:

- O que esse lance está ameaçando?
- Quais as intenções do meu adversário?
- O que eu faria se estivesse no lugar dele?

56. Avalie as Mudanças que Ocorreram Após o Lance do seu Adversário

Cada lance efetuado pode mudar consideravelmente a situação no tabuleiro. Portanto, a cada movimento do seu adversário, convém se perguntar:

- O que se **ataca** ou **defende** com o novo lance?
- O que se deixa de atacar ou defender?
- Quais diagonais, filas e colunas ficaram **obstruídas**?
- Quais diagonais, filas e colunas ficaram **desobstruídas**?
- Quais peças adversárias podem ocupar a casa onde estava a peça que efetuou o lance?
- Para onde a peça movida pode ir agora?

57. Mantenha a sua Retaguarda Protegida

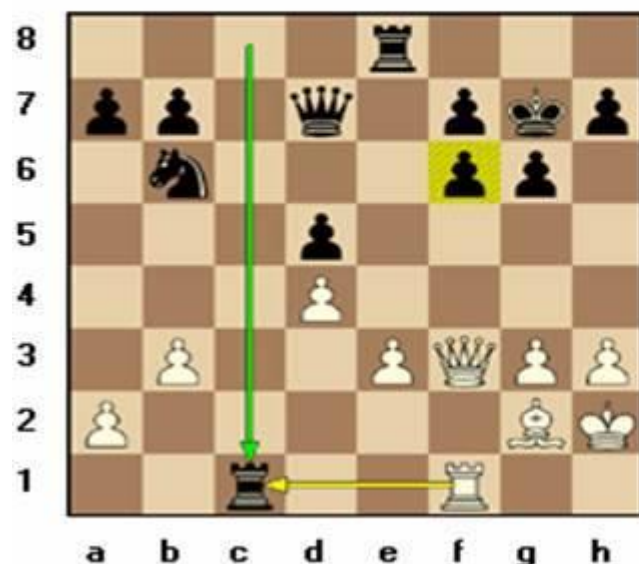
Antes de tirar as torres da oitava fila, certifique-se de que o seu rei tem como escapar de **eventuais xeques** na retaguarda.

É sempre prudente abrir uma janelinha para a fuga do rei, antes de tirar as torres da oitava fila.

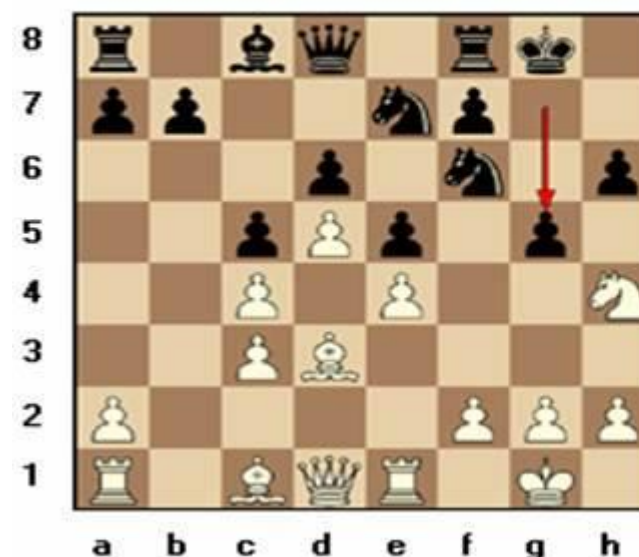
58. Não Deixe suas Peças Sobrecarregadas

Uma peça sobrecarregada é aquela que desempenha mais de uma função ao **mesmo tempo**. Normalmente, é aquela que está ocupada na defesa de duas ou mais peças.

As peças sobrecarregadas são motivos de golpes táticos que resultam em **perda de material**, pois quando obrigada a se movimentar, deixa alguma coisa sem proteção.

59. Não Recapture Peças Automaticamente

A menos que você esteja muito apertado no tempo, antes de retomar qualquer peça é aconselhável avaliar se não existe a possibilidade de uma **jogada intermediária**.

Além de um importante componente tático, o lance intermediário é uma arma poderosa devido ao seu fator **surpresa**.

60. Evite Avançar os Peões que Protegem o seu Rei

Cada movimento de peão cria uma debilidade que, embora pareça irrelevante à primeira vista, pode vir a ser explorada **mais tarde** pelo adversário.

61. Nunca Deixe o Rei em Perigo de Xeque

Xeques inesperados são muitas vezes a chave para golpes táticos.

62. Evite Colocar Peças Pesadas na Linha de Ação de Peças Menores

Nunca se deve colocar uma peça de maior valor diante de uma de menor força agressiva, porque esta última ficaria **anulada**.

63. Se Você tem Pouco Espaço Tente Trocar Uma ou Duas Peças

Quando você estiver numa posição restrita, tente trocar uma ou duas peças para liberar mais espaço.

Por outro lado, quando você tiver vantagem de espaço, evite as trocas e aproveite a sua vantagem para **alternar rapidamente o ataque** de uma ala para outra.

64. Elimine a Melhor Peça do seu Adversário

Se alguma peça de seu adversário estiver muito bem colocada, tente trocá-la.

65. Mantenha as suas Peças Protegidas

Toda peça desprotegida pode ser alvo de combinação do adversário.

O ideal é manter as peças protegidas por peões e na falta desses por outras peças.

A principal desvantagem de defender peças com outras peças, é que quando as primeiras forem atacadas, são obrigadas a abandonar a defesa de sua colega.

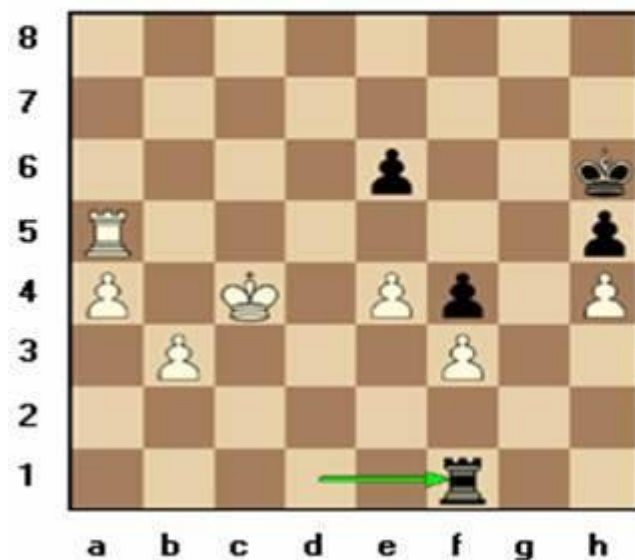
66. Mantenha as suas Peças em Casas de Cor Diferentes às do Bispo Adversário

Se o seu adversário tem apenas um bispo, tente colocar todas suas peças em casas de cor **diferente** das que esse bispo controla.

67. Tente se Livrar de Todas as Cravadas

Uma peça cravada é uma peça **imóvel** e está sempre vulnerável a novos ataques.

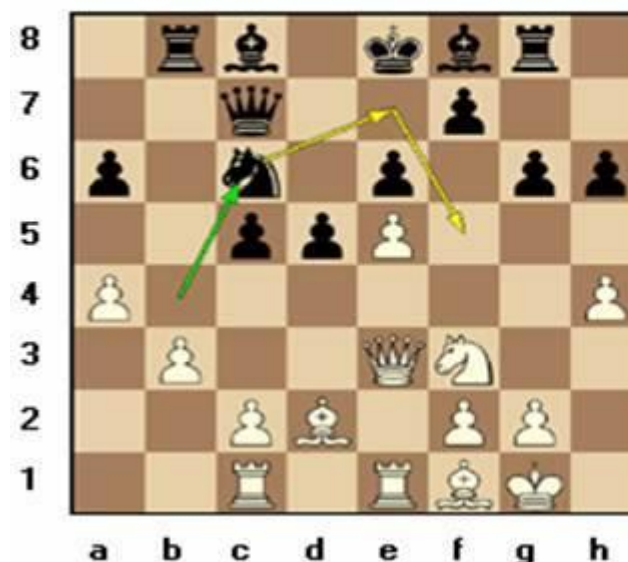
Quando o adversário consegue atacá-la com um peão, não é possível evitar a perda de material.

68. Nunca Facilite o Trabalho do seu Adversário

Quando estiver sendo atacado, não se desespere. Mesmo numa posição claramente inferior, sempre existem **chances** de salvação.

O princípio básico consiste em dificultar ao máximo o ataque do seu adversário, criando vários **obstáculos** no seu caminho, prologando a sua defesa e induzindo o seu oponente ao erro.

69. Se o Adversário Atacar numa Ala, Contra-ataque no Centro

Muitas vezes um contra-ataque no centro, mesmo a custa de um peão é a melhor resposta para um ataque no flanco.

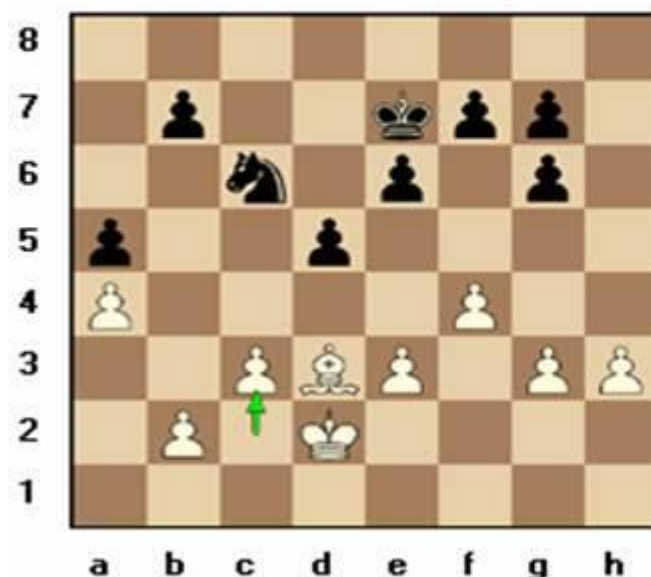
70. Tente Antecipar as Ameaças do seu Adversário

Normalmente, uma ameaça direta pode ser defendida facilmente. Contudo, uma ameaça remota, só é possível de ser defendida se você conseguir **antecipá-la alguns lances**, caso contrário, quando ela se tornar iminente, virá acompanhada de uma outra ameaça direta, que também necessitará de cuidados imediatos.

71. Troque o Bispo de Fianchetto do Adversário

Trocar um bispo de fianchetto adversário significa enfraquecer um **complexo de casas** que, se estiverem próximas ao rei, pode abrir linhas para um ataque.

72. Melhore a Posição de suas Peças

Quando você não sabe o que fazer, gradualmente vá melhorando a posição de suas peças, colocando-as em posições onde elas possam **controlar mais casas importantes**, cooperar com as companheiras e exercer maior pressão no território inimigo.

73. Restrinja o Movimento das Peças Inimigas

Sempre que possível, tente manter as peças do adversário o **mais longe possível** do campo de ação.

74. Confine uma Peça do seu Adversário

Manter uma peça adversária fora de jogo durante algum tempo, pode ser o suficiente para adquirir uma vantagem **decisiva**.

75. Crie Sempre uma Ameaça

Ao criar uma ameaça você força o seu adversário a alocar **recursos para contê-la**, desviando a atenção de levar adiante os seus próprios planos.

76. Crie Novas Debilidades no Campo Inimigo

Nunca se contente em atacar as fraquezas existentes na posição do adversário, mas sempre procure criar **novas fraquezas**.

Muitas vezes, o primeiro passo para um ataque à ala do rei é forçar a fraqueza de um peão.

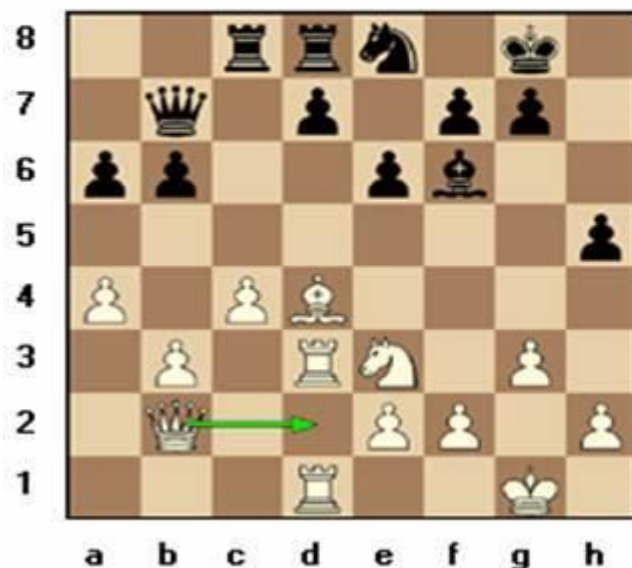
77. Concentre suas Forças nos Pontos Fracos do Adversário

À medida que você vai fazendo pressão em um determinado ponto, o seu oponente é obrigado a trazer peças para proteger esse ponto, deixando outras áreas do tabuleiro desguarnecidas e sujeitas a novos ataques.

78. Acumule Vantagens Antes de Atacar

Antes de iniciar um ataque crie **debilidades** na posição inimiga e coloque tantas peças quanto você puder em posição agressiva.

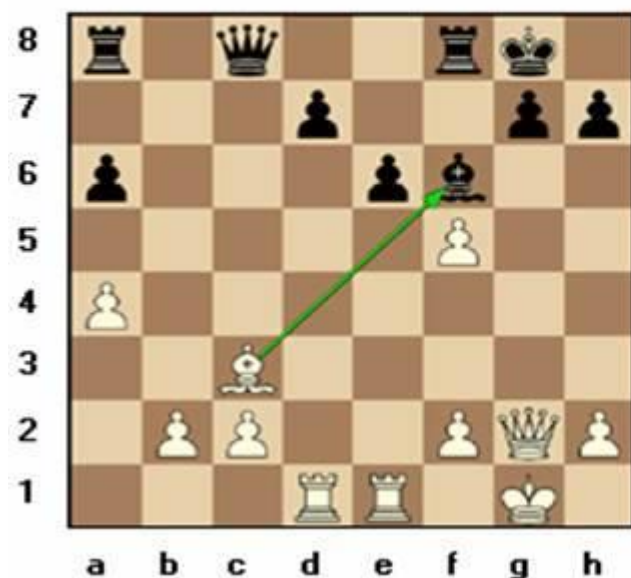
Um ataque prematuro dá chances do adversário **organizar** a sua defesa.

79. Ao Atacar, Concentre o Máximo de suas Forças

Para assegurar que um ataque seja bem-sucedido é imprescindível concentrar todas as suas forças no seu **alvo**, evitando assim que o seu oponente consiga fazer uma defesa eficiente.

Nesse caso, se o ataque falhar, muito provavelmente se conseguirá **agravar as debilidades** adversárias.

80. Abra Filas, Colunas e Diagonais

Durante o ataque é importante abrir linhas através do movimento de peões ou sacrificio de peças, pois é através delas que as peças atacantes poderão **penetrar na posição inimiga**.

81. Elimine as Peças Chaves da Defesa Adversária

Quando estiver atacando, identifique a peça mais importante da defesa adversária e tente eliminá-la.

Muitas vezes, um cavalo em **f6** ou **f3**, vale o sacrifício de uma torre para enfraquecer a proteção do peão da coluna **h**.

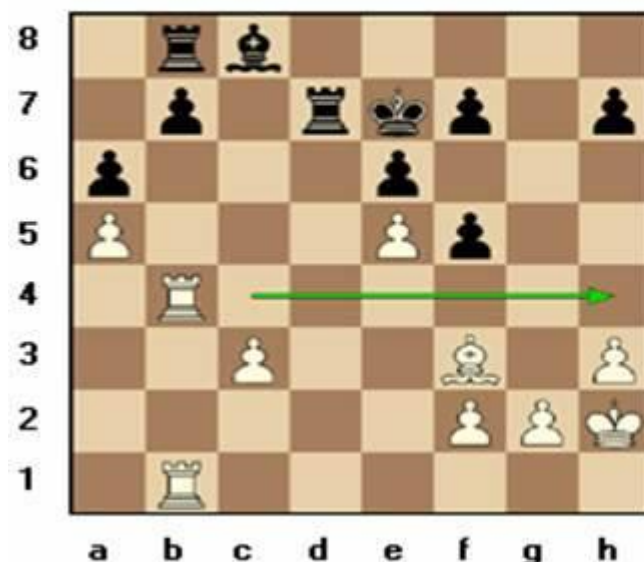
82. Evite as Trocas Quando Estiver Atacando

A menos que se tenha uma boa razão, nunca é aconselhável trocar peças quando se estiver atacando, pois isso **facilitará a defesa** adversária.

A troca das damas, em especial, muitas vezes mina completamente o ataque.

83. Planeje Trocas Hipotéticas

Uma técnica muito útil para você avaliar se deve ou não realizar uma troca é retirar **mentalmente** as peças do tabuleiro, reavaliar a nova posição e verificar se a sua situação melhorou ou piorou.

84. Mude seu Ataque Rapidamente de uma Ala pra Outra

Muitas vezes, para se conseguir a vitória é necessário criar no mínimo **duas debilidades** na posição inimiga.

O ataque alternado à essas debilidades, principalmente quando o usuário tiver menos espaço, é uma arma poderosíssima, uma vez que o oponente acaba **sobrecarregando** suas peças na defesa desses dois pontos simultaneamente.

85. Sempre que Tiver Vantagem Material, Simplifique

A vantagem material se torna mais acentuada, na medida que a quantidade de peças no tabuleiro vai se **reduzindo**.

A diferença de uma unidade, numa luta de 4 contra 3 é muito mais significativa do que numa luta de 10 contra 9.

86. Após um Ataque, Reorganize suas Peças

Após um ataque, geralmente as peças perdem a harmonia entre si.

Antes de iniciar uma nova investida ao adversário, reorganize suas forças o mais rapidamente possível e **defenda os seus pontos fracos**.

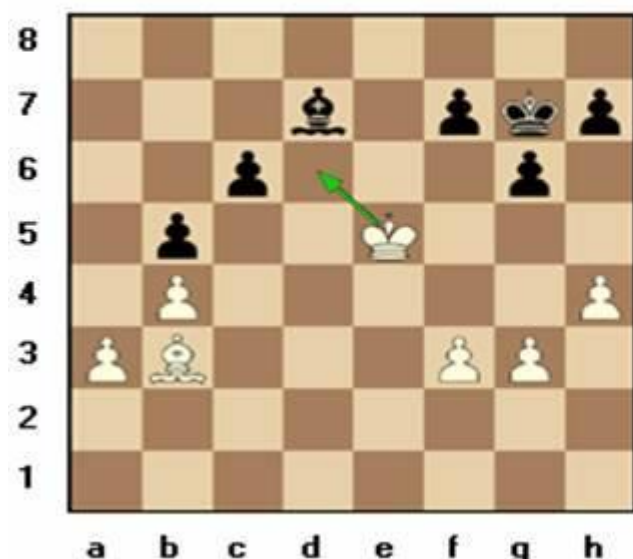
87. Quando se tem um Peão a mais Deve-se Trocar Peças e não Peões

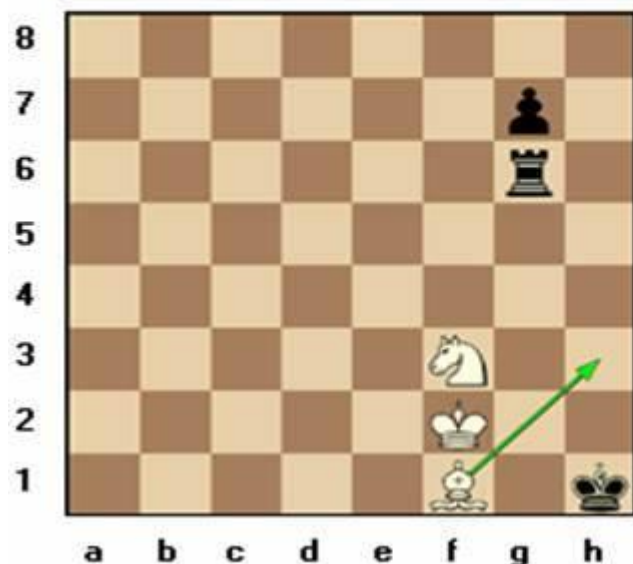
O princípio é bastante simples, quanto menos peças, menos complicada se torna a posição, ficando muito mais fácil explorar a vantagem material.

88. Nos Finais, Centralize o seu Rei o Mais Rápido Possível

Depois que a maioria das peças já foram trocadas, em especial as damas, o rei assume um papel preponderante na batalha e se torna uma peça **agressiva**.

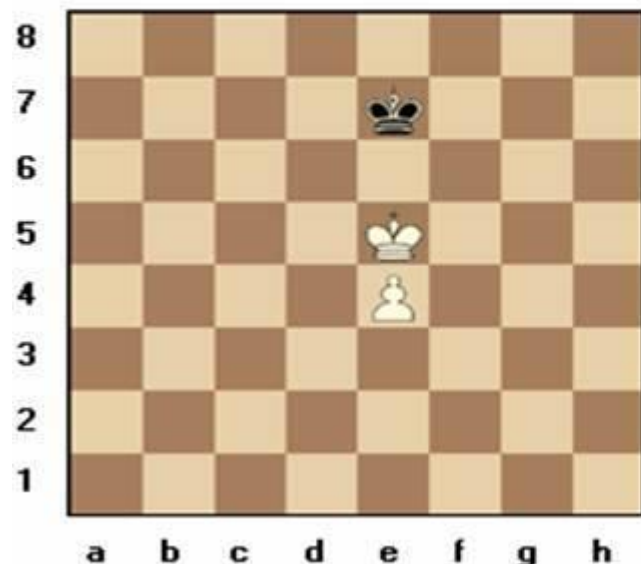
Como o rei é uma peça de pouca mobilidade, convém centralizá-lo o mais rápido possível, para que ele possa se **deslocar mais rapidamente** para a parte do tabuleiro que exigir a sua presença.

89. O Rei Deve Estar Ativo no Final

Na maioria dos finais de partida, quando existe menos chances de se criar posições de mate, o rei deve assumir uma posição mais ativa, principalmente na **perseguição** e **bloqueio** dos peões inimigos.

90. Coloque o seu Adversário em Zugzwang

Zugzwang é uma situação na qual qualquer movimento que você venha a fazer, tornará a sua situação **ainda pior** do que se você não fizesse movimento nenhum.

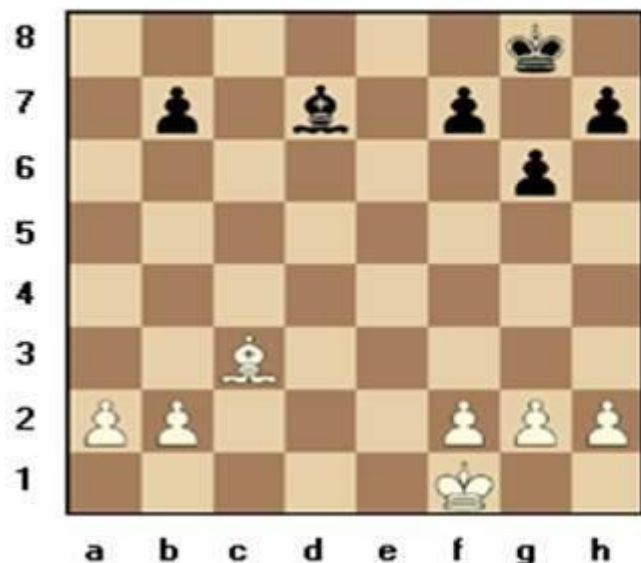
Esse recurso é particularmente importante em finais de bispo contra cavalo.

Sendo que o bispo leva uma enorme vantagem, pois pode **perder um tempo**, graças as seu poder de controlar praticamente as mesma casas ao mover-se através de uma diagonal, enquanto que o cavalo, a cada movimento, perde o controle das casas anteriores.

91. Muitas Vitórias Estão Baseadas no Ganho da Oposição

Os reis estão em oposição quando se situam numa mesma coluna, fila ou diagonal, separados apenas por uma casa.

A oposição é uma forma de Zugzwang, na qual o movimento do rei **cede passagem** para o rei adversário.

Dizemos que um lado ganha a oposição quando ao mover o seu rei, coloca em oposição o rei inimigo, cabendo a esse último fazer o próximo movimento.

92. Finais de Bispos de Cores Opostas Geralmente Terminam Empatados

Embora no meio jogo, os bispos de cores opostas possam representar uma vantagem para o bando ativo, já que o bispo do lado defensor **não conseguirá neutralizar a pressão** que ele exerce em uma diagonal, nos finais de partida eles tendem a se anular porque um não consegue atacar os pontos que o outro consegue defender.

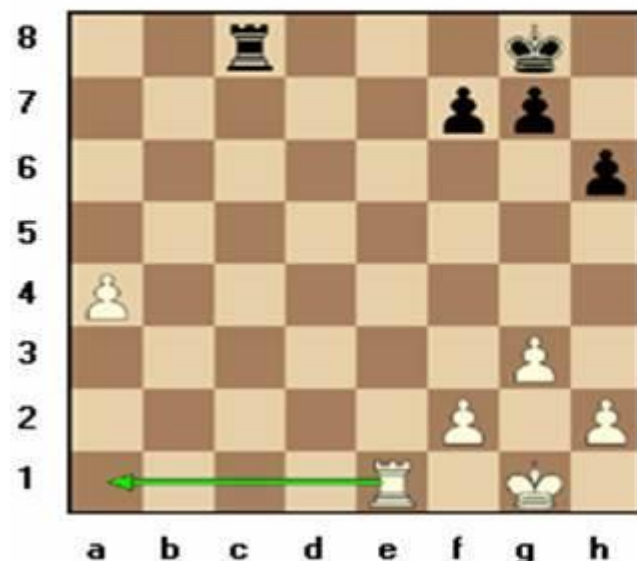
93. Peões Laterais São Muito Fortes Contra Cavalos

Devido a sua pouca mobilidade, geralmente os cavalos tem uma grande **dificuldade** de lutar contra peões passados.

Essa dificuldade se acentua quando se trata de **peões da torre**, porque seus movimentos ficam mais restritos quando estão próximos das laterais.

94. Nos Finais, Mantenha suas Torres Ativas

Uma torre ativa é muito mais forte do que uma torre passiva. Em finais de partida isso às vezes é o suficiente para ganhar a partida.

95. Coloque Sempre Uma Torre Atrás de um Peão Passado

As torres se tornam mais ativas quando estão atrás de um peão passado, tanto para **apoiar** os seus próprios peões, quanto para **atacar** os peões adversários.

96. O Lado que Estiver com Qualidade a Menos Deve Evitar a Troca da Outra Torre

Muitas vezes, o meio mais simples para se ganhar um final com qualidade a mais é **trocar a outra torre**. Geralmente, a peça menor sozinha tem muito menos chances de lutar contra uma torre.

97. Se Você Tem Maioria, Crie um Peão Passado

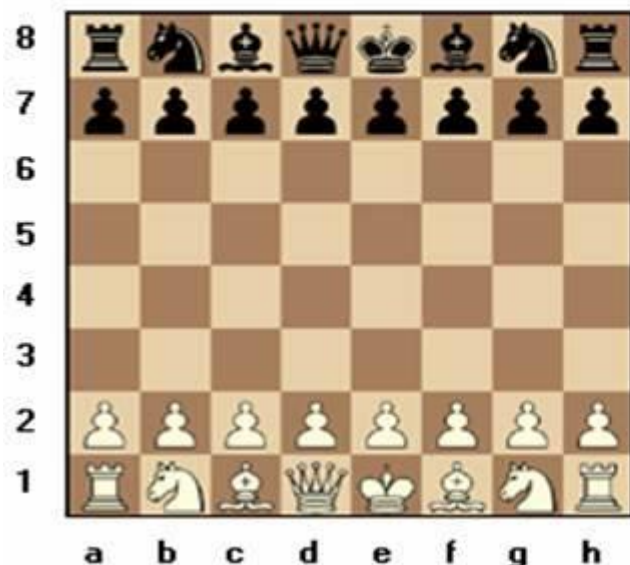
Para se criar um peão passado de uma maioria de peões, avance primeiro o peão que **não tem opositor** em sua coluna.

Quando o adversário consegue colocar um peão diante do peão mais avançado, a vantagem do bando que tem a maioria tende a **desaparecer**, pois os peões laterais ficam sem apoio para avançar.

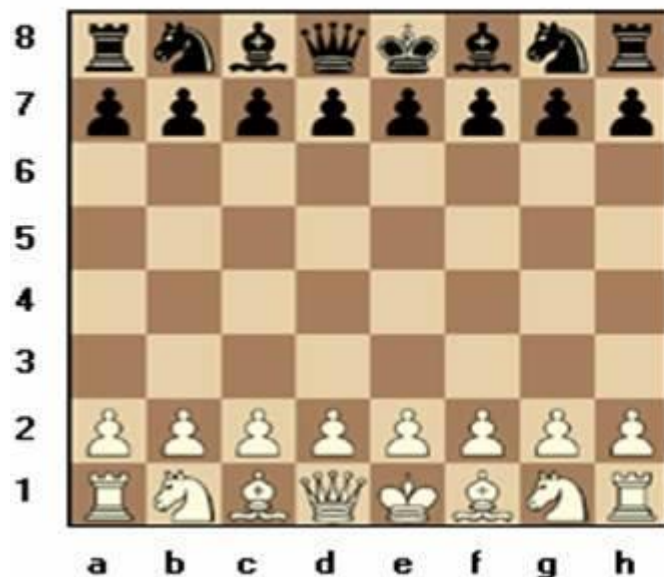
98. Centralize a Dama nos Finais

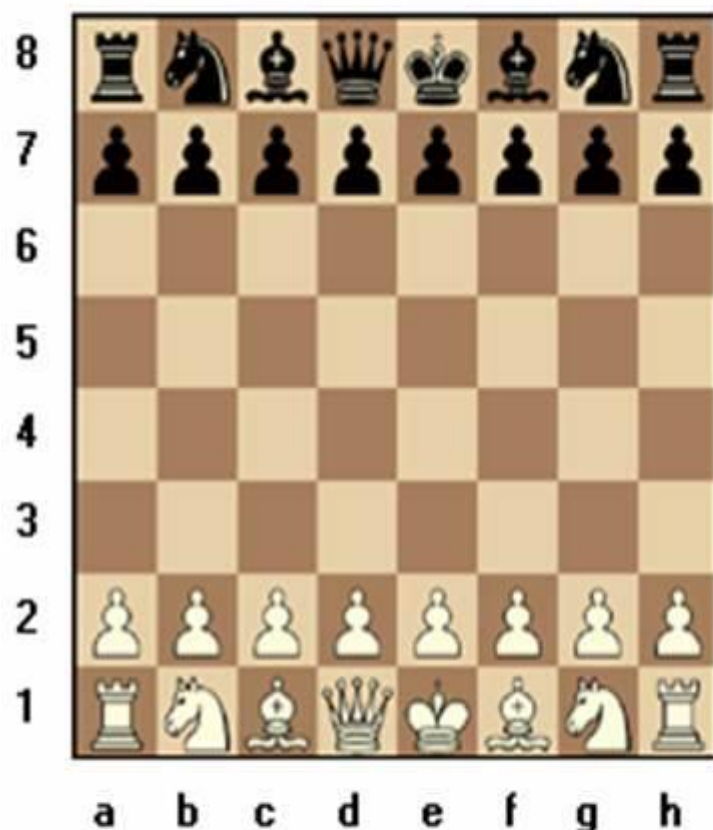
Apesar de a dama não poder ficar muito exposta na primeira fase do jogo, depois de trocadas algumas peças, sempre que possível, a dama **deve ser centralizada**.

Ocupando uma casa central, a dama adquire o máximo de sua mobilidade (quase a **metade do tabuleiro**), além de impedir que a dama adversária ocupe as casas mais importantes.

99. Sempre Espere que o seu Adversário Faça os Melhores Lances

Nunca faça um lance na expectativa de que o seu adversário não vá encontrar a resposta mais adequada.

Procure sempre fazer lances que **melhorem gradativamente a sua posição** mesmo que o seu oponente encontre as melhores respostas.

100. Nem Toda Debilidade é Ruim

Todas as debilidades só são relevantes se puderem ser exploradas pelo adversário, um peão só é fraco se o inimigo consegue **capturá-lo**; uma casa só é débil, se o inimigo consegue **ocupá-la**.

101. Todas as Regras Foram Feitas para Serem Quebradas

O xadrez não é uma ciência exata e as dicas e conceitos aqui apresentados **não** são aplicadas em 100% dos casos e nem devem ser seguidas **cegamente**.

Uma das grandes diferenças entre um grande-mestre e um amador, reside em saber quando **se deve ou não violar** os princípios estratégicos básicos .

Em geral, quando dizemos: Evite avançar os peões que protegem o seu rei, significa: Evite avançar os peões que protegem o seu rei, **a menos que você tenha uma boa razão para fazê-lo**.